|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Use Case ID:** | UGU6 | | |
| **Use Case Name:** | QR-Code einscannen | | |
| **Erzeugt von:** | Hüppmeier, Noll, Luong | **Zuletzt überarbeitet von:** | Hüppmeier |
| **Erzeugt am:** | 24.04.2014 | **Zuletzt überarbeitet am:** | 28.04.2014 |
| **Akteure:** | Spieler | | |
| **Beschreibung:** | Spieler scannt QR-Code ein. System wertet diesen aus. | | |
| **Auslösendes Ereignis (Trigger):** | Spieler tippt auf Button „Scannen“ | | |
| **Vorbedingung:** | Spieler ist angemeldet, hat auf Button „QR-Code scannen“ getippt und befindet sich auf Kartenmenü-GUI | | |
| **Nachbedingung:** | keine | | |
| **Normaler Ablauf:** | 1. System nutzt Kamera und zeigt Sichtfeld an 2. Spieler tippt auf Button „Scannen“ 3. System scannt den QR-Code und wertet diesen aus 4. Logbucheintrag-GUI wird angezeigt. | | |
| **Alternativer Ablauf:** | 2 a) System kann keinen QR-Code finden  1) Fehlermeldung „Kein QR-Code gefunden!“ erscheint in Rot oberhalb der GUI.  2) Weiter in Schritt 1 des normalen Ablaufs. | | |
| **Fehlerfall:** | 1 a) System kann sich nicht mit Kamera verbinden  1) Fehlermeldung „Kein Kamera gefunden!“ erscheint in Rot oberhalb der GUI.  2) Kartenmenü-GUI wird wieder angezeigt. | | |
| **Enthaltene Anwendungsfälle:** | Log-Bucheintrag eingeben | | |
| **Nutzungshäufigkeit:** | häufig | | |
| **Spezielle Anforderungen** | Smartphone mit Kamera | | |
| **Annahmen:** | Spieler möchte gefundenen QR-Code einscannen. | | |
| **Weitere Angaben und Fragen:** | keine | | |